UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

# O BOOM DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

**GIOVANNI ALKMIM MARQUES DE OLIVEIRA**

Rio de Janeiro
2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

# O BOOM DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Projeto prático submetido à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social – Jornalismo.

**Giovanni Alkmim Marques De Oliveira**

**Orientador: Prof. Dr. Gabriel Collares Barbosa**

Rio de Janeiro
2019

# FICHA CATALOGRÁFICA

OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de

O Boom dos Esportes Eletrônicos. Rio de Janeiro, 2019.

Projeto prático (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo), Escola de Comunicação – ECO –, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

# TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **O Boom dos Esportes Eletrônicos**, elaborada por Giovanni Alkmim Marques de Oliveira.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia .....//.....//.....

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Gabriel Collares Barbosa
Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação - UFRJ
Departamento de Expressão e Linguagens -UFRJ

Prof. Me. Flavio Nehrer
Mestre em Comunicação pela Faculdade de Comunicação Social - UERJ
Departamento de Expressão e Linguagens – UFRJ

Prof. Dr. Eduardo Refkalefsky
Doutor em Ciências Sociais Aplicadas pela Escola de Comunicação - UFRJ
Departamento de Métodos e Áreas Conexas - UFRJ

Rio de Janeiro
2019

OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O Boom dos Esportes Eletrônicos**. Orientador: Gabriel Collares Barbosa. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Projeto prático em Jornalismo.


## RESUMO

Este trabalho prático de conclusão é um documentário que busca explorar o crescimento exponencial dos esportes eletrônicos nos últimos anos. O projeto é todo feito com base em entrevistas realizadas com um jornalista, com experiência na área, e duas personalidades do lado organizacional dos torneios e gerencial dos times de *e-sports*. Ao longo da parte escrita, explicito, com base em pesquisas e matérias, o fenômeno recente dos esportes eletrônicos. Pretende-se que, a partir desse trabalho, se evidencie uma nova forma de consumir e praticar o esporte, e que essa nova modalidade proporcione mais trabalhos acadêmicos. Além de tentar combater uma forma de preconceito que aflige a prática dos esportes eletrônicos.



**Palavras-chave:** e-sports; esportes eletrônicos; games; jogos eletrônicos.

# SUMÁRIO

1. **INTRODUÇÃO**

2. **O NASCIMENTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS**

    2.1 e-Sports: um fenômeno mundial

    2.2 Os e-sports no Brasil

3. **ESPORTES ELETRÔNICOS NA MÍDIA**

4. **RELATÓRIO DE PRODUÇÃO**

    4.1 Gravação

    4.2 Roteirização

    4.3 Edição

5. **CONCLUSÃO**

6. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## 1. INTRODUÇÃO

No segmento do entretenimento, a indústria dos jogos eletrônicos já é a que apresenta o maior faturamento no mundo há 12 anos, superando o cinema e a música. Em 2018, por exemplo, os *games* geraram uma receita de US$ 134 bilhões, enquanto Hollywood alcançou US$ 41,6 bilhões no mesmo período[1]. Ainda mais recentemente, um novo fenômeno tem crescido cada vez mais entre os *gamers*: os *e-sports* ou esportes eletrônicos.

Competições de diversas modalidades de jogos eletrônicos tem ganhado ares de esporte no mundo todo. Desenvolvedoras de jogos que vão desde o *Counter-Strike: Global Offensive*, um jogo de tiro em primeira pessoa, até o FIFA, jogo de futebol, estão criando uma ampla comunidade de jogadores e fãs que levam os seus torneios com a seriedade e profissionalismo dos esportes tradicionais. Campeonatos organizados durante meses, transmissões feitas para milhões de pessoas e atletas que são idolatrados pela comunidade são algumas das características de torneios como o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* e a ESL One de *Counter-Strike*.

Tendo em vista esse novo cenário que vem sendo construído em diversas partes do mundo, surgiu a ideia de realizar um trabalho prático que elucidasse melhor as peculiaridades dos *e-sports*. Para isso, elaborei quatro entrevistas com personalidades que estão profundamente envolvidas com a comunidade dos esportes eletrônicos: um jornalista do SporTV especializado no meio, o fundador, o atual presidente e um jogador do time de esportes eletrônicos da UFRJ. Durante as entrevistas, o objetivo foi sempre tentar tirar dos entrevistados a visão que eles tinham do que os *e-sports* já conquistaram e do que esse novo cenário ainda pode alcançar. Apesar de abordar de forma geral o cenário dos esportes eletrônicos, optei por me aprofundar um pouco mais no *League of Legends*, jogo mais popular no Brasil e com uma comunidade competitiva muito bem estabelecida.

Além da série de entrevistas, o trabalho também possui capítulos nos quais vou procurar contextualizar o cenário dos esportes eletrônicos e dimensionar a importância que essas modalidades já possuem no Brasil e no mundo. Além disso, há também um capítulo no qual descreverei os processos que vão desde a produção das gravações, passando pela roteirização e chegando até a edição do vídeo.

Ao longo do trabalho, boa parte das referências que serão utilizadas para embasar os argumentos foram retiradas de pesquisas veiculadas online ou matérias jornalísticas. Isso

---

[1] Disponível em https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/. Acesso em 01/07/2019

porque a falta de referências bibliográficas para temas relacionados aos esportes eletrônicos ainda é muito evidente. Por se tratar de uma temática ainda muito recente e com um vocabulário muito próprio, a importância de construir uma comunidade acadêmica que pesquise o campo se torna ainda mais necessária.

No capítulo dois, será construída uma linha histórica do que foi o surgimento dos esportes eletrônicos. Resgatando desde a invenção do primeiro protótipo de videogame, passando pelas primeiras competições e chegando até a organização das megaproduções que modalidades como o Dota 2 e o *League of Legends* protagonizam hoje em dia. Para isso, diversos dados de pesquisas serão utilizados para dar o embasamento necessário. O capítulo também é subdividido em dois, um que tratará do surgimento dos *e-sports* de maneira internacional e outro que estará focado no cenário local, nas primeiras competições que foram realizadas no Brasil e em como o país adotou o esporte eletrônico como uma paixão.

Após a reconstrução histórica de como os *e-sports* surgiram, o capítulo três vai destrinchar a importância midiática que os esportes eletrônicos conquistaram ao longo dos anos. Isso inclui, por exemplo, dados de audiência que alguns dos principais torneios alcançaram. O capítulo também discorrerá sobre a construção da imagem de ídolos nacionais que os *e-sports* já possuem e a influência que eles têm no cenário.

Por fim, o capítulo quatro será dedicado a descrever todas as etapas do processo de realização do trabalho prático. Para isso, ele estará subdividido em três partes: a gravação, a roteirização e a edição. Na primeira parte, descreverei desde como foi o processo de escolha dos entrevistados até a própria gravação, quais os equipamentos que utilizei, as escolhas de enquadramento que fiz e de captação do som. No segundo subcapítulo, falarei sobre as opções de roteiro que fiz, seja no formato do documentário ou no simples corte de respostas. Colocarei a disposição uma lista com todas as perguntas que foram feitas para os entrevistados. Na última parte do capítulo, falarei sobre o processo de edição, sobre como foi fazer as buscas por imagens que seriam úteis para fazer coberturas necessárias ao longo do vídeo e sobre o programa utilizado para editar. Também falarei sobre as dificuldades que tive ao longo do processo de construção do documentário.

Além de tratar sobre um universo que ainda não é tão abordado em pesquisas acadêmicas, o papel desse trabalho, tanto a parte prática, quanto a teórica, também é quebrar com alguns preconceitos que circundam os esportes eletrônicos. Comentários como: “isso não é esporte”; e “coisa de nerd gordo”, são comuns em diversas páginas de noticiários de *e-sports*. O profissionalismo já chegou nas competições de esportes eletrônicos e muitos ainda têm

dificuldades em conseguir enxergar isso. Tendo isso em vista, no último capítulo, será realizada uma conclusão de todos os argumentos que os trabalhos escritos e o prático propuseram.

## 2. O NASCIMENTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Para falar do surgimento dos esportes eletrônicos, primeiro devemos resgatar a história dos próprios games. Em 1958, o físico americano Willian Higinbotham inventou o que podemos chamar de primeiro protótipo de videogame do qual se tem registro na história: o *Tennis For Two*. O aparelho foi construído a partir de um osciloscópio - instrumento que mede sinais eletrônicos - e simulava uma partida de tênis. O aparelho nunca chegou a ser vendido e teve como único objetivo ser apresentado em uma feira de ciências.

Alguns anos depois, em 1972, surgiu o primeiro videogame lucrativo da história: o Pong. Criado por Nolan Bushnell e Teb Dabney, o jogo possuía um conceito bem semelhante ao do *Tennis For Two*, pois também consistia de uma disputa simulada de tênis entre dois jogadores. A inovação veio pela forma como a Atari, empresa fundada por Nolan e Teb, produziu o game. Distribuído na forma de fliperamas, nos quais era preciso comprar uma ficha para poder jogar, o "Pong" se tornou a vanguarda de todo um segmento gigantesco do entretenimento que viria para explorar os videogames e torná-los lucrativos.

Coincidentemente, também em 1972, foi realizado o primeiro campeonato amador de esportes eletrônicos de que se tem informações. A *Intergalatic Spacewar Olympics* foi realizada na Universidade Stanford, na Califórnia, no dia 19 de outubro. O torneio foi disputado com o jogo *Spacewar*, no PDP-1 – um computador da década de 60. Como premiação, os vencedores ganharam um ano de assinatura da revista *Rolling Stones*.

### 2.1 E-SPORTS: UM FENÔMENO MUNDIAL

Oito anos depois, a Atari organizou o que viria a ser o primeiro esboço dos campeonatos de *e-sports* profissionais que conhecemos hoje. Em 1980, o *Space Invaders Championship* reuniu mais de 10 mil participantes nas cidades de Los Angeles, São Francisco, Fort Worth, Chicago e Nova York. A campeã, Rebecca Heineman, recebeu um fliperama como premiação.

No ano seguinte, em 1981, o empresário Walter Day criou o *Twin Galaxies*, um banco de dados com os maiores recordes dos videogames, uma espécie de *Guinness Book* dos esportes eletrônicos. Até hoje o *Twin Galaxies* ainda é considerado a maior autoridade no registro de recordes dos jogos pelo mundo, sendo inclusive publicados no próprio *Guinness*.

Em 1988, foi lançado o Netrek um jogo online disputado entre 16 pessoas simultaneamente em uma partida. Na década de 90, com a melhoria na qualidade da conexão com a internet, o jogo se popularizou, mantendo cerca de 5 mil pessoas conectadas. Então, em

1993, a revista *Wired* classificou Netrek como sendo o primeiro esporte online, que posteriormente viria a ser chamado de *e-sport*.

Em 1990, foi realizada uma das maiores competições de videogame na época: o *Nintendo World Championship.* Patrocinado pela própria Nintendo, o torneio foi dividido em duas etapas. A primeira consistiu em 29 campeonatos municipais pelos Estados Unidos, entre os dias 8 e 11 de março, divididos em três categorias (abaixo de 11 anos, entre 11 e 17 anos e acima de 17 anos). De cada um dos 29 torneios, saiu um finalista para cada categoria, que recebeu um troféu, US$ 250 e uma viagem para as finais em Los Angeles. As finais foram realizadas entre os dias 7 e 9 de dezembro e premiaram os vencedores de cada categoria com US$ 10 mil, um carro Geo Metro conversível, uma televisão de 40 polegadas e um troféu do Mario banhado em ouro. Além disso, os perdedores receberam US$ 1 mil e um troféu prateado.

O jogo *Quake*, lançado em 1996, foi o responsável por criar o primeiro jogador profissional de *e-sports*. O torneio *Red Annihilation*, realizado em 1997, reuniu os 16 melhores jogadores de *Quake* para competir na E3, a maior feira internacional de jogos eletrônicos, no *World Congress Center*, em Atlanta. O chinês Dennis Fong conquistou o título do campeonato, levou para casa uma Ferrari 328 GTS e se tornou o primeiro jogador profissional de videogame, reconhecido pelo *Guinness Book*[2]. Em 1999, uma matéria do *Washington Post* revelou que Fong recebeu cerca de US$ 250 mil em competições de esportes eletrônicos[3].

A partir da década de 2000 os esportes eletrônicos começaram um crescimento exponencial, saltaram de 10 torneios disputados em 2000 para 160 torneios em 2010[4]. Também foi nesse período que foram fundadas três das maiores organizações de *e-sports* do mundo, a *Eletronic Sports League (ESL)*, a *Major League Gaming (MLG)* e a *World Cyber Games (WCG).*

A ESL, fundada em 2000, é uma companhia alemã que promove competições de esportes eletrônicos das mais variadas modalidades, como *Overwatch* e *Hearthstone*, mas tem como seu carro chefe o *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*. A *ESL Pro League*, uma das principais competições de CS:GO do mundo, foi criada em 2015 e é disputada duas vezes por ano. Sua primeira edição foi realizada entre os dias 2 e 5 de julho e reuniu oito equipes, que brigaram por uma premiação total de US$ 250 mil. A última edição de 2018 da *ESL Pro League* teve uma premiação de pouco mais de US$ 1 milhão.

---

[2] Disponível em: http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-person-to-be-a-professional-video-gamer/. Acesso em 24/05/2019

[3] Disponível em: https://www.washingtonpost.com/wp-srv/WPcap/1999-12/23/093r-122399-idx.html?noredirect=on/ acesso em 24/05/2019

[4] Disponível em: http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/. Acesso em 24/05/2019

A WCG é uma competição organizada anualmente como uma grande olimpíada dos jogos eletrônicos. A sua primeira edição foi realizada entre os dias 7 e 15 de outubro de 2000, em Seoul, na Coreia do Sul. Contou com a participação de 174 jogadores, 17 países e com jogos que eram muito populares na época: *Quake III Arena*, *FIFA 2000*, *Age of Empires II* e *Starcraft*.

Lançado em 2009, o *League of Legends* viria a ser um dos maiores catalisadores do cenário de esportes eletrônicos. O jogo foi rapidamente popularizado ao redor do mundo e, em 2011, foi organizado o primeiro campeonato mundial do *game*. Realizado na Suécia, o torneio contou com oito equipes - sendo três da Europa, três da América do Norte e duas da Ásia - e distribuiu uma premiação de US$ 100 mil.

No ano de 2014, o mundial de *League of Legends*, realizado entre os dias 18 de setembro e 19 de outubro, teve como sedes as cidades de Taipé, em Taiwan, Cingapura e Seoul, na Coreia do Sul. A final dessa edição elevou as competições de *e-sports* para outro patamar e foi realizada no estádio *Seoul World Cup Stadium*, que também foi uma das sedes da Copa do Mundo de futebol de 2002. O evento também contou com um show da banda de rock *Imagine Dragons* - que compôs a música tema do torneio, "*Warriors*" - e distribuiu mais de US$ 2 milhões em premiações. Na última edição do mundial de *League of Legends*, realizada entre os dias 1 de outubro e 3 de novembro de 2018, na Coreia do Sul, a premiação total foi cerca de US$ 6,45 milhões.

O torneio mundial de DOTA 2, organizado pela *Valve Corporation*, é o detentor do recorde de premiações concedidas no cenário dos esportes eletrônicos. Na edição de 2018 do *The International*, como é conhecido o campeonato, foram distribuídos US$ 25,5 milhões em premiações para as equipes participantes. No total, o DOTA 2 também é a modalidade que ofereceu as maiores premiações até hoje, são quase US$ 180 milhões desde 2013. Para efeito de comparação, o CS:GO já distribuiu aproximadamente US$ 75,1 milhões desde 2012, enquanto o *League of Legends* distribuiu cerca de US$ 67,7 milhões desde 2010[5].

## 2.2 OS E-SPORTS NO BRASIL

O surgimento dos *e-sports* no Brasil está intimamente ligado ao aumento na quantidade de *lan houses* no país. Na virada do milênio, era comum jovens se reunirem para disputar e organizar torneios de jogos como *Counter-Strike 1.6*, *Warcraft 3* e *Age of Empires*. Um dos ícones dessa era foi a franquia de *lan houses Monkey*, que chegou a possuir mais de 60 unidades

[5] Disponível em: https://www.esportsearnings.com/games/. Acesso em 24/05/2019

espalhadas pelo país[6] com o foco nos *games* e organizava torneios em todas as suas filiais. Com o crescimento do público que consumia jogos eletrônicos, foram sendo formados diversos times que disputavam majoritariamente campeonatos amadores com baixas premiações, como mouses, teclados e horas gratuitas na *lan house*.

Em 2002, foi fundada a equipe *Made in Brazil* (MIBR), que teve uma boa parcela de responsabilidade na popularização dos *e-sports*. O time de CS 1.6 foi a primeira equipe brasileira a conquistar um título de importância mundial, a *Eletronic Sports World Cup*, em 2006, na França. Além de serem vitoriosos na "copa do mundo" dos esportes eletrônicos, a MIBR também conquistou outros títulos internacionais, como a *shOpen* 2007, na Dinamarca, a *DreamHack Winter* 2007, na Suécia, e a *GameGune* 2008, na Espanha. No total, o time acumulou aproximadamente US$ 245,5 mil em competições de CS 1.6.

Também em 2006, foi fundada a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) que passou a organizar campeonatos das mais diversas modalidades de *e-sports*, como CS 1.6 e *Warcraft*. Vale destacar que o Brasil foi o terceiro país no mundo a criar uma confederação especializada nos esportes eletrônicos, ficando atrás apenas da Coreia do Sul e dos Estados Unidos.

Dez anos depois de conquistar o maior título internacional nos *e-sports*, o Brasil voltou ao topo do cenário de CS na nova versão do jogo, o *Counter-Strike Global Offensive*. Em 2016, a *Luminosity Gaming*, equipe formada completamente por brasileiros, foi campeã da *Major League Gaming Columbus*, uma espécie de mundial do CS:GO. Com uma premiação de US$ 1 milhão no total, a equipe liderada pelo paulista Gabriel "FalleN" colocou o Brasil de novo entre as maiores potências de *e-sports* do mundo.

O *League of Legends* chegou ao público brasileiro em agosto de 2012, com um sucesso quase instantâneo. Já em seu primeiro ano, a *Riot Games* promoveu o primeiro Campeonato Brasileiro de LOL (CBLOL) reunindo oito equipes na Brasil Game Show, uma das maiores feiras de jogos eletrônicos em território nacional, com uma premiação total de mais de R$ 175 mil.

De 2012 para cá, o cenário competitivo de LOL cresceu exponencialmente. A "febre" das *lan houses* havia passado - inclusive com o fechamento da última franquia da *Monkey* em 2010 -, mas um novo formato de fomentar os esportes eletrônicos estava para ser inaugurado: as *gaming houses*. Em 2013, a *Pain Gaming*, equipe profissional de LOL, foi a primeira

[6] Disponível em: http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1552689-6174,00-FAS+DE+GAMES+LAMENTAM+FECHAMENTO+DA+PRIMEIRA+LAN+HOUSE+DO+BRASIL.html/. Acesso em 24/05/2019

organização a adotar o modelo de *gaming house* na América Latina. Nesse novo formato, as equipes passaram a morar em verdadeiros centros de treinamento com tecnologia de ponta, onde os jogadores das equipes se preparam para os campeonatos diariamente. Em 2018, a INTZ, outra equipe brasileira de LOL, inaugurou a maior *gaming house* da América Latina, em São Paulo. A casa possui 1000m², divididos em quatro andares, e foi projetada para abrigar até 30 atletas[7].

Em 2014, o CBLOL contou, pela primeira vez, com contratações vindas do exterior, os sul-coreanos Park "Winged" Tae Jin e An "SuNo" Sun-ho integraram o time da *Keyd Stars* e Kim "Olleh" Joo-sang e Han "Lactea" Gihyu entraram para a *Pain Gaming*. A final desta edição do brasileiro de LOL ganhou requintes de grandiosidade em um Maracanãzinho lotado – mais de oito mil pessoas assistindo ao vivo.

No ano seguinte, em 2015, a *Riot Games* acelerou ainda mais o crescimento do seu já consolidado cenário competitivo. Pela primeira vez, o campeonato inteiro seria feito de forma presencial e não apenas a final, como era anteriormente. Dessa forma, foi inaugurado um estúdio em São Paulo onde seriam realizadas as partidas e também de onde seriam feitas as transmissões para os espectadores. A grande final foi realizada no Allianz Parque, estádio do Palmeiras, para mais de 12 mil torcedores presentes. A premiação foi de R$ 150 mil para a campeã *Pain Gaming*[8].

Com sua crescente popularidade, o LOL atraiu a atenção de grandes clubes brasileiros, como o Corinthians, o Santos e, principalmente, o Flamengo. Os times paulistas fizeram investidas mais tímidas no cenário, procurando vincular suas marcas com marcas de times já existentes no LOL - *Red Canids* e *Dexterity* respectivamente. Já os rubro-negros investiram pesado, criando sua própria equipe de *League of Legends* no começo de 2018 e rapidamente conquistando o vice-campeonato da primeira etapa de 2019.

Além do grande crescimento do cenário profissional dos *e-sports*, muitas competições amadoras ainda são realizadas no país, tanto pelas próprias desenvolvedoras dos jogos, quanto por terceiros. Em 2017, por exemplo, a *Riot Games*, desenvolvedora do LOL, criou o portal UniLOL, onde os estudantes universitários de todo o Brasil podem cadastrar os times das suas faculdades para o Desafio UniLOL. Na primeira edição, a Universidade Federal do ABC (UFABC) foi a campeã e conquistou uma vaga para disputar a Copa Universitária Internacional de *League of Legends*, na China.

---

[7] Disponível em: https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/intz-inaugura-maior-gaming-house-da-america-latina-em-sp-veja-fotos.ghtml. Acesso em 24/05/2019

[8] Disponível em: https://lol.gamepedia.com/CBLOL/2015_Season. Acesso em 24/05/2019

A Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) possui um grupo voltado para *League of Legends* no *Facebook* que conta com mais de 2100 membros. Um dos objetivos do grupo é a organização de torneios entre os membros. Foi dessa comunidade que surgiu a Minerva e-Sports, o time representante da UFRJ, que foi vice-campeã do Desafio UniLOL de 2018.

Os *e-sports* também cultivam cada vez mais todos os lados do que significa ser um esporte, inclusive o social. Em maio de 2019, o Grupo Cultural AfroReggae criou o Projeto AfroGames, uma iniciativa que busca formar profissionais na área dos *games* em Vigário Geral, no Rio de Janeiro. Um espaço moderno com cursos de *League of Legends*, de programação e de produção musical voltado para *games*, além de aulas de inglês, tudo isso voltado para alunos de baixa renda.

## 3. ESPORTES ELETRÔNICOS NA MÍDIA

Os esportes eletrônicos começaram a despertar atenção da grande mídia mais recentemente, porém antes de ir para os grandes canais, os *e-sports* já tomavam conta da internet. As primeiras transmissões dos campeonatos de CS:GO, de LOL, de *Fortinite* e de muitas outras modalidades foram através de serviços de *streaming*, como a *Twitch TV*.

Fundada em 2011, a *Twitch TV* rapidamente se tornou o site onde eram realizadas as transmissões dos grandes torneios de *e-sports*. O Campeonato Mundial de *League of Legends* de 2012, por exemplo, atingiu 1,1 milhão de espectadores simultâneos na *Twitch*, sendo, na época, o recorde de audiência dos *e-sports*[9]. Em 2013, alcançaram a marca de 43 milhões de visualizações por mês, em média.

Em um relatório divulgado para seus investidores, a *Netflix* apontou que seu principal concorrente não é nenhum outro serviço de streaming de filmes e séries, como a *Amazon Prime*, ou algum canal de TV, mas, sim, o *Fortnite*, um jogo multijogador online. Enquanto a *Netflix* possui cerca de 139 milhões de membros pagantes no mundo todo, o Fortnite possui mais de 200 milhões de jogadores registrados e um forte investimento nos *e-sports*[10]. Por exemplo, em 2019, a *Epic Games*, desenvolvedora do jogo, anunciou que a primeira Copa do Mundo de *Fortnite* distribuirá US$ 30 milhões em premiações, se tornando o campeonato de *e-sports* mais bem pago da história.

Além do imenso sucesso de público que as competições de esportes eletrônicos se tornaram, diversas modalidades também produziram seus próprios astros. No Brasil, por exemplo, o jogador de *League of Legends* Felipe “brTT” Gonçalves é um dos nomes mais adorados entre os fãs. O carioca, que atua pela equipe do Flamengo, possui 857 mil seguidores no Twitter[11] e 672 mil no Facebook[12]. Além disso, brTT também aproveitou sua influência no cenário de *e-sports* para lançar sua própria marca de roupas, a ”Rexpeita”, que é também um bordão utilizado pelo jogador em suas partidas, em 2013. Atualmente, a Rexpeita já alcançou um faturamento anual de quase R$ 2 milhões[13].

---

[9] Disponível em: https://lol.gamepedia.com/Season_2_World_Championship/. Acesso em 27/05/2019
[10] Disponível em https://start.uol.com.br/ultimas-noticias/2019/01/18/como-assim-para-a-netflix-fortnite-e-seu-principal-concorrente.htm. Acesso em 25/06/2019
[11] Disponível em: https://twitter.com/brttOficial. Acesso em 17/06/2019
[12] Disponível em: https://www.facebook.com/felipebrTT/. Acesso em 17/06/2019
[13] Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/cidades/gamers-esportes-eletronicos-mercado-negocios/. Acesso em 17/06/2019

No CS:GO, a maior estrela nacional é o jogador da *Made in Brazil* (MIBR) Gabriel "FalleN" Toledo. Com 890 mil seguidores no *Twitter*[14] e 478 mil no *Facebook*[15], o paulista foi eleito pela Forbes como uma das 30 personalidades dos games, com menos de 30 anos, mais influentes do mundo em 2017[16].

Explorando uma outra forma de crescer no cenário dos *e-sports*, Felipe "YoDa" Noronha construiu boa parte da sua fama por meio dos *streamings*. Isto é, o paulista transmite seus jogos casuais através das mesmas plataformas que as competições oficiais são transmitidas, no caso, pela *Twitch TV*. YoDa atinge, em média, 30 mil espectadores simultâneos por transmissão. Em 2017, na estreia do seu programa "*YoTalkShow*", o *streamer* atingiu uma audiência simultânea de 117 mil pessoas, o recorde da plataforma no Brasil[17]. YoDa ainda possui 834 mil seguidores no *Twitter* e 391 mil no *Facebook*.

Comparando a influência desses três atletas nas redes sociais com os times da Série A do Campeonato Brasileiro de Futebol, seis clubes ficam atrás dos astros dos *e-sports* no *Twitter*. Chapecoense, Goiás, Ceará, Fortaleza, Avaí e CSA possuem respectivamente, em milhares, 640, 628, 288, 234, 209 e 26 seguidores. No *Facebook*, três clubes continuam tendo menor alcance do que brTT, FalleN e YoDa, são eles: Goiás, com 310 mil; Avaí, com 259 mil; e CSA, com 153 mil seguidores.

As narrativas utilizadas para construir a trajetória desses ídolos dos *e-sports*, assim como nos esportes tradicionais, passam muitas vezes pelo conceito da "jornada do herói", estabelecido por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949). Campbell determina que um estilo de narração que adota o monomito, ou a "jornada do herói", é aquele que o personagem passa por diversas provações e dificuldades até finalmente alcançar seu objetivo final.

Utilizando como exemplo a reportagem feita sobre Felipe "brTT" logo antes da final do CBLOL de 2019[18] fica explícito os elementos que configuram a sua jornada do herói. Logo no início, a matéria fala sobre como brTT era um garoto comum, criado entre *lan houses* da Vila da Penha. Em seguida, vem o chamado para participar de times de CS:GO e Dota, o chamado do "herói". Depois, as dificuldades enfrentadas, como a perda de seu avô, que sempre foi como

---

[14] Disponível em: https://twitter.com/FalleNCS. Acesso em 17/06/2019
[15] Disponível em: https://www.facebook.com/FalleNcs/. Acesso em 17/06/2019
[16] Disponível em: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/csgo-forbes-elege-fallen-como-um-dos-30-jovens-mais-influentes-dos-games/. Acesso em 17/06/2019
[17] Disponível em: http://xlg.uol.com.br/noticias/2017/09/29/em-sua-estreia-yotalkshow-bate-recorde-de-audiencia-na-twitch#rmcl. Acesso em 17/06/2019
[18] Reportagem completa disponível em https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/rexpeitavelmente-vencedor-felipe-brtt-o-rei-do-flamengo-no-league-of-legends.ghtml. Acesso em 02/07/2019

um “mentor” para ele, e a falta de incentivo nos *e-sports*. Por fim, a superação de todas as dificuldades, a conquista de quatro títulos brasileiros de LOL e o estabelecimento de um ídolo nos esportes eletrônicos.

Esse tipo de narrativa não é utilizado apenas no meio dos esportes, mas também em diversos filmes, séries e livros. No entanto, o fato de personagens dos *e-sports* serem construídos por meio desse tipo de narrativa é mais um indicativo da influência que essas personalidades possuem nas mídias, inclusive nas tradicionais, como o SporTV.

Quando falamos em *streamers* no cenário internacional, o maior destaque se trata do norte-americano Richard “Ninja” Tyler. Com o foco no jogo *Fortnite*, Ninja construiu uma marca histórica na *Twitch TV:* alcançou mais de 10 milhões de seguidores no seu canal[19]. Para se ter uma dimensão do que isso significa, apenas com o faturamento referente as inscrições em seu canal, ou seja, sem contar as visualizações, os patrocínios e as doações, o americano recebe mais de US$ 800 mil mensais. Inclusive, o recorde de visualizações simultâneas na *Twitch TV* também é de Ninja, foram 667 mil espectadores[20] assistindo o jogador em seu evento Ninja Vegas, em 2018.

Com o crescimento dos campeonatos, o surgimento de estrelas das modalidades e a popularização dos *e-sports*, os grandes canais de esporte começaram a dar espaço para as transmissões em suas programações. Em 2016, o SporTV, pela primeira vez na sua história, transmitiu ao vivo a final do Campeonato Brasileiro de LOL e, no final do ano, o Mundial de LOL. A audiência da final do CBLOL foi de 1,4 milhão de espectadores[21].

Com o sucesso da primeira transmissão, o SporTV fechou no ano seguinte uma parceria com a *Riot Games*, desenvolvedora do LOL. A partir de 2017, o canal de esportes passou a transmitir todos os jogos do campeonato brasileiro em algum de seus meios, seja pelo site SporTV.com ou pela TV, ao vivo. Além disso, todas as partidas que são realizadas aos domingos, são transmitidas por meio do SporTV 3 O canal também criou a marca e-SporTV, que consiste em uma seção especializada em esportes eletrônicos no site e um canal no YouTube com programação própria, que inclui diversos quadros de conteúdo jornalístico sobre o mundo dos *e-sports*.

---

[19] Disponível em https://vs.com.br/artigo/ninja-se-torna-maior-streamer-da-twitch-com-10-milhoes-de-seguidores. Acesso em 02/07/2019

[20] Disponível em https://www.vg247.com/2018/04/23/ninjas-vegas-fortnite-event-breaks-twitch-viewing-record/. Acesso em 02/07/2019

[21] Disponível em: http://mycnb.uol.com.br/noticias/4475-final-do-cblol-2016-teve-mais-audiencia-na-tv-do-que-em-streams. Acesso em 18/06/2019

Além do SporTV, outros canais de esporte também começaram a se aprofundar no mundo dos *e-sports*. A ESPN, por exemplo, também criou uma seção especializada em esportes eletrônicos no seu site, além de passar a transmitir modalidades de peso, como os campeonatos de *Counter-Strike: Global Offensive* e os de *Overwatch*.

# 4. RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

O formato de documentário foi escolhido para este trabalho com o objetivo de elucidar o motivo pelo qual os esportes eletrônicos tiveram uma expansão meteórica nas últimas duas décadas por meio de entrevistas com nomes que já se aprofundaram nesse cenário. Para isso, também utilizei um pouco da análise de conteúdo proposta por Fonseca Júnior, construindo uma inferência e a partir dela, me baseei em dados quantitativos e qualitativos.

> A análise de conteúdo oscila entre esses dois polos, ora valorizando o aspecto quantitativo, ora o qualitativo, dependendo da ideologia e interesses do pesquisador. Apesar da introdução da inferência, a empatia pelos números não desapareceu. A adoção do computador na análise de conteúdo é a principal evidência do contínuo interesse pela análise quantitativa. Entretanto, por mais sofisticados que sejam os programas de informática, eles não substituem o papel do analista na formulação da pesquisa e na análise dos dados. (FONSECA JÚNIOR, 2006, p.285)

## 4.1 GRAVAÇÃO

O primeiro passo foi começar a pensar em como o documentário se desenvolveria. Em primeiro lugar, tive que definir os personagens que seriam entrevistados. As opções para o cenário profissional dos esportes eletrônicos foram limitadas porque as principais competições e ligas das modalidades mais praticadas no Brasil – o *Counter-Strike: Global Offensive* e o *League of Legends* - são concentradas em São Paulo. Tendo isso em vista, uma saída que encontrei foi o cenário competitivo amador.

A própria UFRJ é representada pela Minerva e-Sports no cenário competitivo universitário de esportes eletrônicos. Fundada no começo de 2017, a Minerva tem uma grande importância nas competições amadoras de *e-sports*. No final de 2018, por exemplo, a equipe de *League of Legends* alcançou o segundo lugar no UniLOL, um torneio universitário organizado pela própria *Riot Games*, desenvolvedora do LOL. O campeonato aconteceu nos dias 1 e 2 de dezembro, em São Paulo, com a grande campeã, a UFABC Storm, garantindo uma vaga para o campeonato mundial universitário.

Para entrar em contato com a diretoria da Minerva e-Sports, utilizei o grupo de *Facebook, League of Legends* UFRJ, que conta com mais de 2100 membros. Por meio de uma postagem, consegui o contato de um dos fundadores e ex-presidente do time, Vitor Cossetti; do atual presidente, Fernando Coronha; e de um dos atletas, Thiago Américo. Assim, consegui agendar entrevistas com os três.

Depois de conseguir marcar as entrevistas com os três, o principal objetivo passou a ser conseguir alguém da imprensa que estivesse profundamente envolvido com a cobertura dos

eventos de esportes eletrônicos. Como faço estágio no SporTV, a primeira opção foi conseguir alguém do e-SporTV. Sendo assim, falei com o repórter Chandy Teixeira, que é setorista de *e-sports* desde 2016. Foi bem fácil agendar a entrevista porque ele estaria a semana toda na redação.

As minhas opções técnicas para gravar as entrevistas não eram muito vastas. Consegui com meu pai uma câmera filmadora digital, Sony Handycam Full HD, um tripé que me auxiliasse na hora da gravação - visto que eu fui uma equipe de apenas um homem - e uma lapela para captar melhor o áudio. A qualidade da câmera foi de fato muito boa, com uma boa bateria e uma ótima definição de imagem em 1080p. Infelizmente, logo após a primeira gravação, com o Chandy, veio também o primeiro contratempo: a lapela que eu havia utilizado parou de funcionar. Sem tempo hábil para comprar outra lapela para as próximas entrevistas, tive que gravar utilizando o áudio da própria câmera. Para tornar a gravação mais segura, optei por também gravar uma outra opção de áudio, utilizando o gravador do meu celular. O mais desafiador, nesse caso, foi a entrevista com o Vitor Cossetti e o Fernando Coronha, que foi realizada no Shopping Tijuca. Por isso, evitar estragar o áudio com o barulho do ambiente foi muito difícil, mas o gravador do celular, apesar de não manter a mesma qualidade da lapela, foi satisfatório e não comprometeu a entrevista como um todo.

Como opção de enquadramento, optei por deixar a câmera constantemente fechada nos entrevistados. Foram dois motivos para essa escolha. O primeiro é que o objetivo era manter o foco o tempo inteiro nos entrevistados. O segundo é que o fato de estar ao mesmo tempo gravando e fazendo as perguntas dificultava o manuseio da câmera para dar closes em determinados momentos, que seriam até interessantes.

## 4.2 ROTEIRIZAÇÃO

A ideia do documentário, seria que o Chandy, o Vitor, o Fernando e o Thiago dialogassem entre si, sem que fosse necessária uma narração em off. Para isso, na hora de elaborar as perguntas, fiz algumas em comum para todos eles, como a sobre a comparação entre o futebol e os esportes eletrônicos e a previsão sobre os *e-sports* para daqui a 10 anos. Dessa forma, algumas respostas que tivessem discordâncias poderiam se encaixar. A intenção era que as perguntas conseguissem arrancar deles vivências pessoais e que as respostas deles fossem capazes de conduzir o documentário de forma fluida. Sendo assim, também optei por não incluir as minhas perguntas na edição final, deixando apenas as respostas dos entrevistados.

Segue abaixo a lista com as perguntas que foram elaboradas para as quatro entrevistas.

Na entrevista com o Chandy Teixeira, jornalista do e-SporTV, o objetivo foi além de questionar as vivências do próprio entrevistado. A escolha por um profissional da imprensa foi para esclarecer qual é o papel da mídia no surgimento desse novo universo esportivo. Para isso, algumas das perguntas foram especificamente sobre como se adaptar a uma nova gama de modalidades que eram as tradicionais da imprensa esportiva. Abaixo disponibilizo as perguntas que foram elaboradas para a entrevista.

Nos últimos anos, o investimento nos *e-sports* só tem crescido. Queria que você fizesse uma projeção para os próximos 10 anos.

Você acha que o esporte eletrônico pode alcançar a idolatria que o futebol possui no Brasil em algum momento?

Recentemente, grandes clubes de futebol, como o Flamengo, Corinthians e Santos, fizeram investidas no cenário dos *e-sports*. O que você acha que isso representa para o crescimento das modalidades?

Desde 2016, o SporTV transmite o CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*). Qual é a importância de ter esse tipo de cobertura para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos?

Quais são os maiores desafios de cobrir uma modalidade tão jovem e com um vocabulário tão singular quanto os *e-sports*?

Os esportes eletrõnicos nascem sendo transmitidos por meio dos serviços de streaming na internet. Como captar uma audiência diferente para a TV? E como transferir esses espectadores da internet para a TV?

Recentemente, o Brasil tem recebido competições de grande porte internacional, como o MSI, de LOL, e a ESL One, de CS:GO. O que isso representa para o cenário local?

Em uma palavra, o que os esportes eletrônicos significam para você?

Como dito anteriormente, a escolha do Vitor Cossetti, fundador da Minerva e-Sports, e do Fernando Coronha, presidente da Minerva e-Sports, para a participação no documentário foi com o objetivo de ter uma visão de bastidores acerca dos esportes eletrônicos. Tendo isso em mente, as perguntas elaboradas para eles foram em boa parte nesse sentido. Uma outra opção foi gravar com ambos ao mesmo tempo, assim eles poderiam interagir e deixar a entrevista com maior fluidez. Segue abaixo as perguntas que foram feitas para eles.

Nos últimos anos, o investimento nos *e-sports* só tem crescido. Como vocês enxergam o cenário daqui a 10 anos?

Recentemente, a Minerva e-Sports alcançou o 2º lugar no UniLOL. Queria que vocês falassem um pouco da importância disso.

Como surgiu a Minerva e-Sports?

Vocês consideram a evolução do cenário competitivo universitário uma evolução promissora?

Queria que vocês falassem sobre os bastidores dos esportes eletrônicos. Como organizar um campeonato de *e-sports*? Como correr atrás de patrocínio?

Vocês têm a ambição de seguir para o cenário profissional de *e-sports*?

Vocês acham que os esportes eletrônicos podem alcançar a idolatria que o futebol tem no Brasil?

Desde 2016, o SporTV transmite o CBLOL. Qual é a importância desse tipo de cobertura para o desenvolvimento da modalidade?

O que a entrada de grandes clubes de futebol, como Flamengo, Santos e Corinthians, nos esportes eletrônicos representa para o cenário?

Em uma palavra, o que os *e-sports* representam para vocês?

Na entrevista com o Thiago Américo, atleta da Minerva e-Sports, a ideia já seria ter uma noção de como é a preparação e como funciona a cabeça de atleta de *e-sports*. Apesar de não ter rendido como esperava e, por isso, ela não estar incluída na versão final do documentário, também disponibilizo abaixo as perguntas que foram elaboradas para a entrevista.

Nos últimos anos, os investimentos nos *e-sports* só tem crescido. Como você enxerga o cenário daqui a 10 anos?

Você acha que os esportes eletrônicos universitários podem crescer em um caminho parecido com o esporte universitário americano? Por meio de bolsas de faculdade para os atletas de *e-sports*.

Qual é a importância de ter conquistado o 2º lugar no UniLOL?

Como é a preparação de um jogador competitivo de LOL? Quantas horas por dia vocês treinam?

Você tem a ambição de se tornar jogador profissional?

Você acha que os esportes eletrônicos podem alcançar a idolatria que o futebol tem no Brasil?

Hoje, o CBLOL é transmitido pelo SporTV. Qual é a importância disso para o desenvolvimento da modalidade?

Você acha que pessoas que não acompanhavam ou conheciam o LOL, vendo no SporTV, podem procurar jogar ou conhecer?

Qual é o papel do Estado nos e-sports?

Em uma palavra, como você definiria o que os esportes eletrônicos significam para você?

Com todas as entrevistas gravadas, chegou o momento de começar a decupar todo o material. As entrevistas totalizaram quase uma hora de vídeo. O objetivo era que a versão final do documentário tivesse entre dez e quinze minutos. Analisando mais friamente, infelizmente, a entrevista com o jogador Thiago Américo não rendeu como eu esperava, principalmente, devido um certo nervosismo dele e pouco desenvolvimento nas respostas. No final, acabei optando por cortar ela totalmente e priorizar os outros três entrevistados.

Abrir o documentário com a sonora que o Chandy fala que acredita que em um futuro breve os esportes eletrônicos terão a segunda maior audiência do mundo, perdendo apenas para o futebol, foi uma opção para causar impacto logo no início, além de já criar a inferência que seria tratada no decorrer do documentário. Assim como para o início, a escolha das últimas sonoras, que fecharam o vídeo, também foi com a ideia de causar impacto. Principalmente pelo fato dos três terem dado respostas que traduzem muito a relação pessoal de cada um com os *e-sports*, para o jornalista, o profissionalismo, para o fundador da Minerva, a dedicação, e para o presidente da Minerva, a paixão.

## 4.3 EDIÇÃO

Com as entrevistas gravadas, a decupagem toda pronta e o roteiro traçado, chegou a hora de finalmente iniciar a edição para finalizar o documentário. Primeiro, foi necessário fazer o *upload* de todo o material para o *drive* do *Google*. O material todo estava pesando mais de 7 *gigabytes* e, por isso, o processo levou algumas horas para ser concluído.

Como não entendo muito de edição de vídeo, procurei ajuda de um amigo, o Gilberto Junior, que é editor de imagem do SporTV, que prontamente topou o desafio.

Com um editor escolhido e com o material todo no *drive*, a próxima missão foi buscar imagens para cobrir determinadas partes do documentário, principalmente para facilitar o entendimento do que estava sendo falado. Como o assunto de *e-sports* é muito amplo e as próprias respostas tratam de diversos momentos e modalidades, não seria tão simples buscar essas imagens.

Busquei no *YouTube* todos os momentos dos *e-sports* que eu precisava, totalizaram treze *links* de materiais brutos. Somados, a duração desses materiais ultrapassava dez horas de imagens e “sobe som”. Em muitos dos casos, precisava de apenas dez segundos específicos dentro de um material de mais de três horas. Após um longo trabalho para selecionar e anotar todos os momentos que seriam utilizados, repassei os *links* com as referências para o Gilberto.

Por fim, finalmente obtivemos a versão final do documentário. Com 13 minutos de duração, a opção por ficar apenas com os três entrevistados, Vitor, Fernando e Chandy, se mostrou acertada porque se tivéssemos mais entrevistados, provavelmente, não teríamos como trabalhar tão bem as respostas de cada um deles.

## 5. CONCLUSÃO

O crescimento do universo dos esportes eletrônicos é visível. Seja por números, por análises, por pesquisas, os *e-sports* hoje já ocupam um espaço que não era esperado de jogos de *videogame* há 20 anos atrás. Essa última década foi revolucionária para o cenário, deixando o lugar de passatempo para aderir ao profissionalismo. O segmento dos esportes eletrônicos já possui espaço nas grades televisivas e domina a internet. A tendência para os próximos anos é a de que o crescimento não pare.

Quando tratamos de esportes eletrônicos de uma maneira geral no panorama internacional, como na Coreia do Sul ou na Europa, por exemplo, podemos afirmar que existe um cenário plenamente consolidado. Com canal de TV aberta especializado em *e-sports*, no caso da Coreia, e competições que são sucesso absoluto, de público e financeiro. No Brasil, no entanto, apesar de termos um cenário muito promissor e, em alguns casos, bem estabelecido, como o Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, por exemplo, ainda existe um longo caminho a ser percorrido para que possamos nos igualar aos principais cenários mundiais.

De acordo com a *NewZoo*, uma agência norte-americana, o Brasil já possui 21,1 milhões de torcedores e entusiastas de *e-sports*[22]. Isso significa que o país já é o terceiro maior consumidor de esportes eletrônicos do mundo, atrás apenas de China e Estados Unidos. Certamente, um grande indicador de que o potencial de crescimento e fomentação dessas novas modalidades é enorme. Por isso, inclusive, temos visto a chegada de grandes eventos internacionais, como o *Mid-Season Invitational* 2017, de *League of Legends*, no Rio de Janeiro e a *ESL One*: Belo Horizonte, de *Counter-Strike: Global Offensive*, no país.

Os números de audiência e a auto sustentabilidade dos eventos de esportes eletrônicos são certamente vitais para que essas modalidades sigam progredindo. Mas um outro ponto chave, assim como em praticamente qualquer outro esporte, é a construção de ídolos. Nesse quesito, os *e-sports* têm se mostrado ainda mais eficazes. Estrelas como brTT, YoDa e FalleN são alguns dos exemplos de como os esportes eletrônicos também possuem potencial para promover personalidades que carregam legiões de fãs e ajudam a consolidar o cenário como um todo.

O presente trabalho buscou explicitar alguns dos principais pontos que fizeram o fenômeno dos *e-sports* deslancharem no Brasil e no mundo. Para isso, a opção por dar voz a personalidades que estão profundamente envolvidas com os esportes eletrônicos, seja

---

[22] Disponível em https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/brasil-ultrapassa-marca-de-20-milhoes-de-fas-de-esports.ghtml. Acesso em 25/06/2019

profissionalmente ou por meio da paixão, foi a que concedeu maior profundidade ao documentário.

Por fim, o trabalho não teve a pretensão de afirmar previsões ou colocar os *e-sports* em uma posição de superioridade em relação aos esportes mais tradicionais. O objetivo foi combater de alguma forma um tipo de preconceito que acomete a prática dos esportes eletrônicos, além de evidenciar a importância dessas novas modalidades para uma ampla camada da população. Como sugestão de futuras pesquisas acadêmicas na área, se aprofundar em determinadas modalidades, como o *League of Legends*, e estudar as especificidades dos torcedores pode ajudar a esclarecer como esse *e-sport* conseguiu tamanha popularidade em tão pouco tempo.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBEIRO, H.; RANGEL, P. *Manual do Jornalismo Esportivo*. São Paulo: Contexto, 2006.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói das Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 1997.

ECO, Umberto. *A falação esportiva* – Viagem na irrealidade cotidiana. 9ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa. Análise do conteúdo. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, 2005.

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. Nova York: New York University, 2006.

MADEIRO, Marina Meireles. *Game Break: um programa televisivo sobre e-sports*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo – Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017. Orientador: Prof. Dr. Fernando Ewerton Fernandez Júnior.

MAGALHÃES, Pedro Santos. *E-SPORT: A ascensão do esporte eletrônico no Brasil*. São João da Boa Vista: UNIFAE. Monografia em Jornalismo – Trabalho de Conclusão de Curso de Jornalismo, Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino, 2016. Orientador: Prof. Ms. José Carlos Sibila Barbosa.

MASTROCOLA, Vicentin; MELLO, Felipe de. *Game cultura: comunicação, entretenimento e educação*. Rio de Janeiro: Cengage Learning, 2016.

MÁXIMO, J. *Memórias do futebol brasileiro. Estudos Avançados*, v. 13, n. 37, p. 179-188, 1 dez. 1999.

OWENS, Jim. *Television Sports Production* (5ª ed.). Burlington: Focal Press, 2016.

PRANDONI, Claudio. *League of Legends: tudo sobre os maiores pro players brasileiros*. Rio de Janeiro: Panda Books, 2017.

SANTOS, Gabriel Bohm dos. *Lendário - Os Bastidores e a Rotina de Um Jogador Profissional de Games*. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2017.

STYCER, M. *A História do Lance!* São Paulo: Alameda, 2009.

RIBEIRO, Nicolly S. V. *Newsgames: que relação pode haver entre jogos e notícias?* Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo – Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2011. Orientadora: Prof. Dra. Cristiane Henriques Costa.

TIBÚRCIO, Matheus. *Jornalismo de games na indústria brasileira*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo – Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013. Orientadora: Prof. Dra. Cristiane Henriques Costa.